

## BAB V

### HASIL PERENCANAAN ENTERPRISE ARCHITECTURE

#### 5.1 INFORMATION SYSTEM ARCHITECTURE

##### 5.1.1 Arsitektur Data

Arsitektur data bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan *enterprise* terhadap data yang mendukung fungsi bisnis. Arsitektur data menggambarkan seluruh entitas data yang akan dihasilkan, dikelola dan digunakan oleh semua fungsi/proses bisnis. Langkah-langkah dalam membuat arsitektur data adalah :

1. Mendefinisikan Entitas Data

Pembangunan arsitektur data dimulai dengan mengidentifikasi semua entitas data yang akan dihasilkan, dikelola dan digunakan semua fungsi bisnis. Pada tahap ini akan dibuat daftar semua kandidat entitas data berdasarkan fungsi bisnis yang telah didefinisikan sebelumnya. Entitas data disajikan dalam Tabel 5.1 berikut ini :

**Tabel 5.1 Entitas Data**

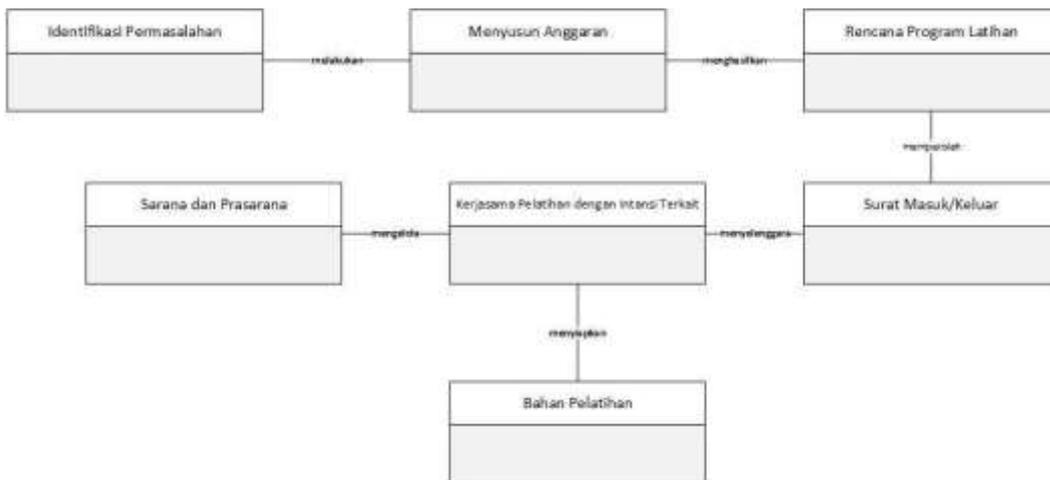
Entitas Bisnis	Entitas Data
Persiapan Kegiatan Pelatihan	Identifikasi Masalah
	Menyusun Anggaran
	Rencana Program Latihan
	Surat Keluar Masuk
	Bahan Pelatihan dan Pemasaran
	Kerjasama Pelatihan Dengan Intansi Terkait
	Sarana dan Prasarana
Operasional Pelatihan	Masyarakat
	Seleksi Pelatihan

	Pendaftaran
	Panitia Pelatihan
	Data Peserta
	Sertifikat
Hasil Pelatihan	Panitia
	Laporan Penyelenggaraan
	Program Pemantauan Hasil Penyelenggaraan
	Data Penempatan Pelatihan
	Bahan dan Hasil Penyelenggaraan
Manajemen Tata Usaha	Pegawai Tata Usaha
	Laporan Keuangan
	Data Kepegawaian
	Data Absensi Pegawai
	Sarana dan Prasarana
	Data Barang Milik Negara/Daerah
	Kasubbag Tata Usaha
	Data Perpustakaan
Manajemen Program, Evaluasi dan Pelaporan	Pegawai Program, Evaluasi dan Pelaporan
	Data Anggaran Program Kerja
	Pelaporan UPTD BLKP
	Kasubbag Program, Evaluasi dan Pelaporan
	Bahan Monitoring dan Evaluasi
Manajemen Penyelenggara Pelatihan, Kerjasama dan Pemasaran	Pegawai
	Data Informasi Pelatihan
	Loket 3 in 1
	TNA dan CBT
	Piranti Lunak

## 2. Model Konseptual *Class Diagram*

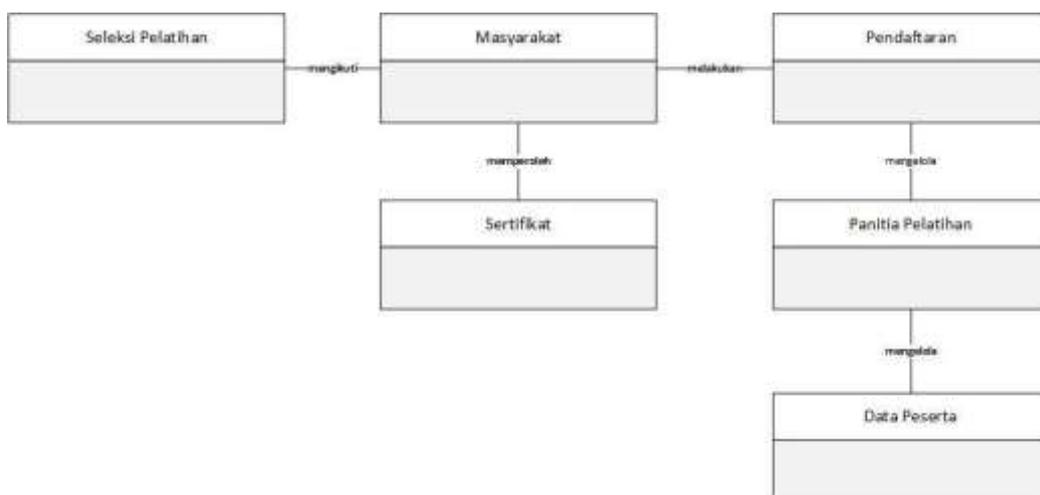
Model konseptual merupakan pendefinisian sekumpulan entitas dan hubungannya digambarkan menggunakan *class diagram*. Berikut penjelasan model konseptual *class diagram* untuk masing-masing kandidat entitas.

### a. *Class Diagram* Persiapan Kegiatan Pelatihan



**Gambar 5.1 *Class Diagram* Persiapan Kegiatan Pelatihan**

### b. *Class Diagram* Operasional Pelatihan



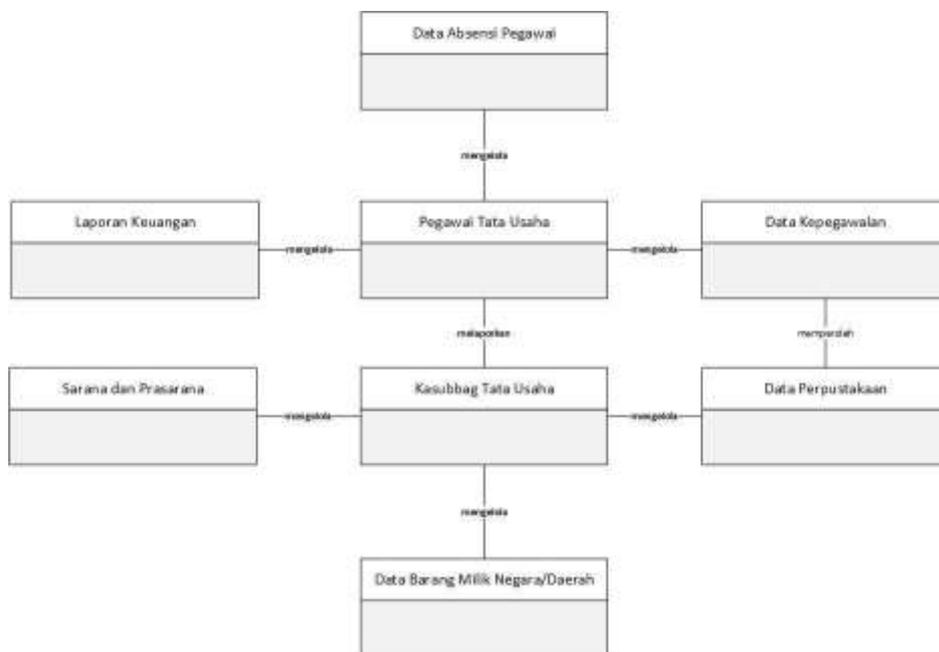
**Gambar 5.2 *Class Diagram* Operasional Pelatihan**

c. *Class Diagram Hasil Pelatihan*



**Gambar 5.3 Class Diagram Hasil Pelatihan**

d. *Class Diagram Manajemen Tata Usaha*



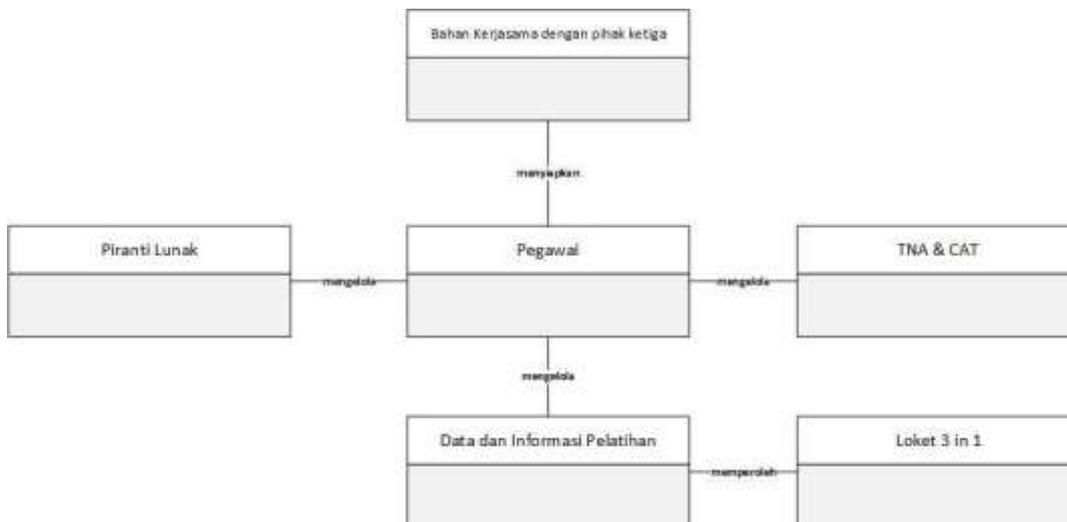
**Gambar 5.4 Class Diagram Manajemen Tata Usaha**

e. *Class Diagram Manajemen Program, Evaluasi dan Pelaporan*



**Gambar 5.5 Class Diagram Manajemen Program, Evaluasi dan Pelaporan**

f. *Class Diagram* Manajemen Penyelenggara Pelatihan, Kerjasama dan Pemasaran



**Gambar 5.6 Class Diagram Manajemen Penyelenggara Pelatihan, Kerjasama dan Pemasaran**

### 5.1.2 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi akan mengidentifikasi dan mendefinisikan aplikasi-aplikasi utama yang dibutuhkan oleh *enterprise* untuk mengelola data dan mendukung fungsi bisnis. Arsitektur aplikasi diidentifikasi dan didefinisikan berdasarkan kebutuhan informasi dalam mendukung pengambilan keputusan di tiap fungsi bisnis dan pertukaran informasi antar fungsi bisnis. Arsitektur aplikasi dibangun berdasarkan arsitektur data yang telah dibangun serta fungsi bisnis yang telah ditetapkan sebelumnya.

### 5.1.2.1 Daftar Kandidat Aplikasi

Pembangunan arsitektur aplikasi dimulai dengan mengidentifikasi kandidat aplikasi yang dibutuhkan untuk mengelola data dan mendukung proses bisnis yang dapat diotomatisasi dengan dukungan teknologi informasi. Aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan untuk mendukung setiap fungsi bisnis dapat dikelompokkan ke dalam sebuah sistem informasi fungsional dan diberi nama sesuai dengan fungsi bisnis serta kode aplikasi untuk aplikasi lama (AP-L) dan aplikasi usulan (AP-U). Hal ini juga dilakukan dengan memperhatikan arsitektur informasi yang telah dibangun sebelumnya. Tabel 5.2 Merupakan daftar kandidat aplikasi pada UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi.

**Tabel 5.2 Daftar Aplikasi Lama**

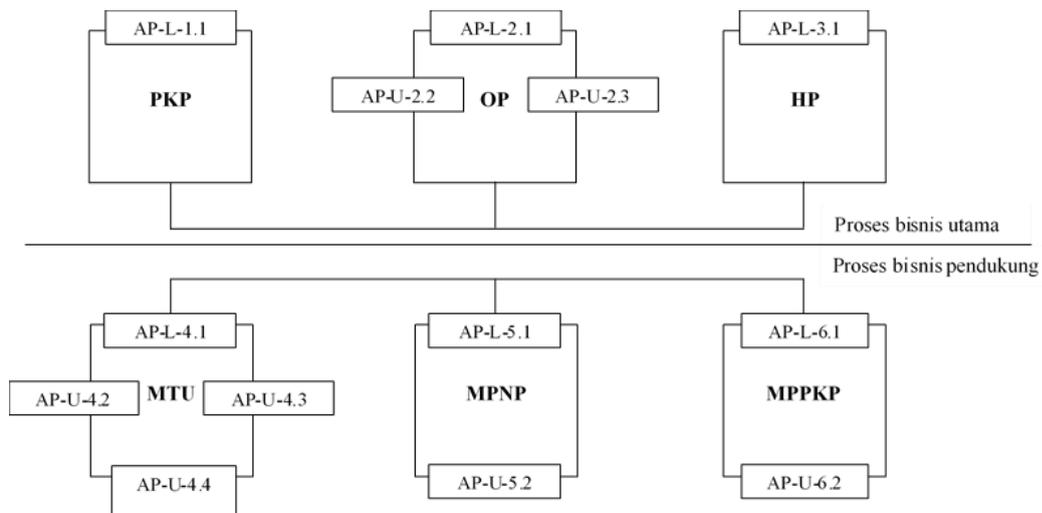
No	Fungsi Bisnis	Sistem Informasi	Kode Aplikasi	Sistem Aplikasi
1	Persiapan Kegiatan Pelatihan	Sistem Informasi Persiapan Kegiatan Pelatihan	AP-L-1.1	Aplikasi Sisnaker
2	Operasional Pelatihan	Sistem Informasi Operasional Pelatihan	AP-L-2.1	Aplikasi Sisnaker
3	Hasil Pelatihan	Sistem Informasi Hasil Pelatihan	AP-L-3.1	Aplikasi Sisnaker
4	Manajemen Tata Usaha	Sistem Informasi Tata Usaha	AP-L-4.1	Aplikasi Sisnaker
5	Manajemen Program, Evaluasi dan Pelaporan	Sistem Informasi Program, Evaluasi dan Pelaporan	AP-L-5.1	Aplikasi Sisnaker
6	Manajemen Penyelenggaraan Pelatihan,	Sistem Informasi Penyelenggaraan	AP-L-6.1	Aplikasi Sisnaker

	Kerjasama dan Pemasaran	Pelatihan, Kerjasama dan Pemasaran		
--	-------------------------	------------------------------------	--	--

**Tabel 5.3 Daftar Aplikasi Lama dan Kandidat Aplikasi Usulan**

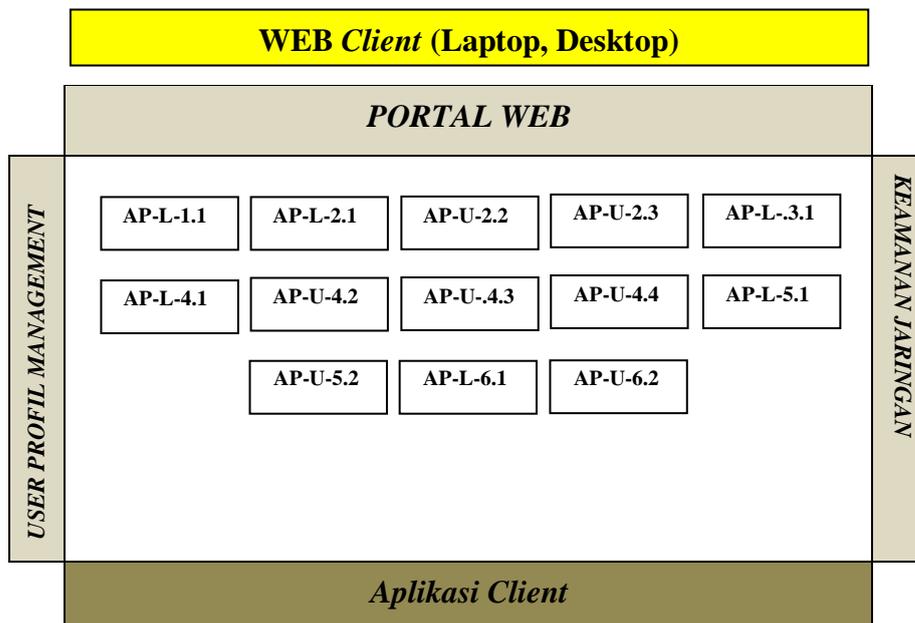
No	Fungsi Bisnis	Sistem Informasi	Kode Aplikasi	Sistem Aplikasi
1	Persiapan Kegiatan Pelatihan	Sistem Informasi Persiapan Kegiatan Pelatihan	AP-L-1.1	Aplikasi Sisnaker
2	Operasional Pelatihan	Sistem Informasi Operasional Pelatihan	AP-L-2.1 AP-U-2.2 AP-U-2.3	Aplikasi Sisnaker Aplikasi E-Seleksi Aplikasi E-Informasi
3	Hasil Pelatihan	Sistem Informasi Hasil Pelatihan	AP-L-3.1	Aplikasi Sisnaker
4	Manajemen Tata Usaha	Sistem Informasi Tata Usaha	AP-L-4.1 AP-U-4.2 AP-U-4.3 AP-U-4.4	Aplikasi Sisnaker Aplikasi Absesi Wajah Aplikasi SIMTU Aplikasi E-Sarpas
5	Manajemen Program, Evaluasi dan Pelaporan	Sistem Informasi Program, Evaluasi dan Pelaporan	AP-L-5.1 AP-U-5.2	Aplikasi Sisnaker Aplikasi SAI (Sistem Akuntansi Instansi)
6	Manajemen Penyelenggaraan Pelatihan, Kerjasama dan Pemasaran	Sistem Informasi Penyelenggaraan Pelatihan, Kerjasama dan Pemasaran	AP-L-6.1 AP-U-6.2	Aplikasi Sisnaker Aplikasi MCT (Marketing Cooperation Training)

Berdasarkan Tabel 5.3 dapat diidentifikasi bahwa jumlah aplikasi yang dibutuhkan untuk mengelola data dan mendukung fungsi bisnis berdasarkan kebutuhan informasi di tiap fungsi bisnis sebanyak 10 aplikasi. Berdasarkan tabel 5.3, maka solusi aplikasi untuk UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi dapat dipetakan ke arsitektur bisnis yang disajikan pada Gambar 5.7



**Gambar 5.7 Solusi Aplikasi**

Arsitektur sistem aplikasi pada Gambar 5.7 dapat dimodelkan menggunakan *application landscape* yang tersaji dalam Gambar 5.8 :



## Gambar 5.8 Arsitektur Sistem Aplikasi

### 5.1.2.2 Portofolio Aplikasi

Portofolio Aplikasi bertujuan untuk melengkapi proses penentuan aplikasi dalam hubungannya dengan fungsi – fungsi bisnis. Tiap aplikasi yang didefinisikan dalam arsitektur aplikasi memiliki kontribusi terhadap bisnis bagi *enterprise*. Berdasarkan analisis portofolio aplikasi yang dikemukakan oleh ward and peppard aplikasi ini dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu :

- a. Aplikasi jenis strategis, yaitu aplikasi yang belum dimiliki saat ini dan dipandang kritis untuk masa depan bisnis. Aplikasi jenis ini membutuhkan pengembangan baru dan mengelola data-data dari tingkat operasional sampai tingkat manajemen. Dalam studi kasus yakni UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi yang menjadi kategori aplikasi jenis strategis adalah aplikasi sisnaker, aplikasi e-informasi, aplikasi e-seleksi, SIMTU
- b. Aplikasi jenis operasional kunci, yaitu aplikasi yang sudah dimiliki ataupun yang belum dan *enterprise* sangat bergantung padanya untuk kesuksesan *enterprise*. Aplikasi jenis ini adalah aplikasi yang tetap dipertahankan atau yang akan dioptimasi penggunaan dan dilakukan peningkatan sesuai kebutuhan. Dalam kasus ini, yang menjadi kategori aplikasi jenis operasional kunci pada UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi adalah aplikasi sisnaker, aplikasi e-sarpas, aplikasi SAI.

- c. Aplikasi jenis berpotensi tinggi, yaitu aplikasi yang inovatif yang dapat menciptakan kesempatan-kesempatan untuk kepentingan bisnis masa depan. Dalam kasus ini, yang menjadi kategori aplikasi jenis berpotensi tinggi pada UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi adalah aplikasi sisnaker, aplikasi absensi wajah.
- d. Aplikasi jenis pendukung, yaitu aplikasi yang sudah dan atau belum dimiliki enterprise, yang memiliki peran penting untuk menunjang proses-proses dan fungsi-fungsi bisnis. Dalam kasus ini, yang menjadi kategori aplikasi jenis pendukung pada UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi adalah aplikasi sisnaker, aplikasi MCT .

Berdasarkan penjelasan di atas dan aplikasi yang telah didefinisikan pada arsitektur aplikasi, maka setiap aplikasi dapat diklasifikasikan ke dalam jenis aplikasi yang tercantum pada Tabel 5.4

**Tabel 5.4 Portofolio Aplikasi**

<b>Strategis</b>	<b>Berpotensi Tinggi</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi E-Seleksi</li> <li>- Aplikasi E-Informasi</li> <li>- Aplikasi SIMTU</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi Absensi Wajah</li> <li>- Aplikasi Sisnaker</li> </ul>
<b>Operasional Kunci</b>	<b>Pendukung</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi E-Sarpas</li> <li>- Aplikasi SAI (Sistem Akuntansi Instansi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi MCT</li> </ul>

## 5.2 *TECHNOLOGY ARCHITECTURE*

Tujuan dari arsitektur teknologi adalah untuk mendefinisikan jenis-jenis teknologi yang diperlukan bagi aplikasi-aplikasi yang mengelola data pada suatu

*enterprise*. Berdasarkan hasil pengkajian langsung terhadap kondisi teknologi saat ini, maka arsitektur teknologi yang diusulkan adalah sebagai berikut :

### 5.2.1 Prinsip dan Landasan Teknologi

Langkah awal yang dilakukan dalam membangun arsitektur teknologi adalah dengan mendefinisikan landasan dan prinsip teknologi seperti Tabel 5.5

**Tabel 5.5 Prinsip dan Landasan Teknologi**

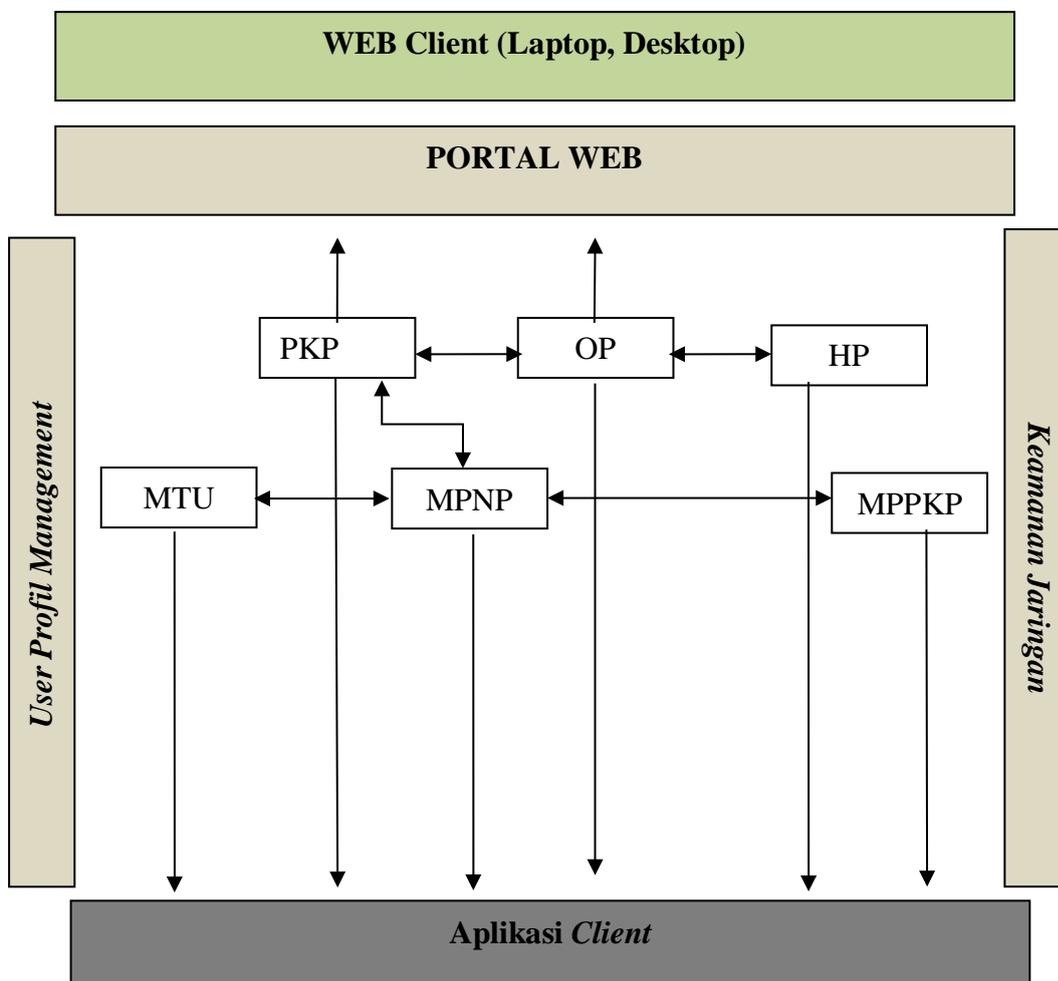
Kelompok	Prinsip
Perangkat Keras (Jenis komputer, <i>input/output</i> dan Penyimpanan) Perangkat Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat keras yang dibutuhkan pada arsitektur sistem informasi UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi haruslah handal agar dapat mendukung bisnis saat ini dan mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi di masa mendatang.</li> <li>2. Perangkat keras harus dapat menunjang kebutuhan akan efisiensi dan efektivitas kerja pada UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi.</li> <li>3. Perangkat keras dapat mendukung teknologi <i>client-server</i>.</li> <li>4. Pemeliharaan atas setiap komputer dan server pada UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi dilakukan secara rutin agar perangkat keras memiliki siklus hidup yang panjang.</li> </ol>
Perangkat Lunak (Sistem operasi, DBMS, Bahasa pemograman, Aplikasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat lunak mendukung teknologi <i>client-server</i>.</li> <li>2. Perangkat lunak yang mampu beradaptasi dengan lingkungan yang handal dari gangguan baik fisik maupun <i>logic</i> yang mengakibatkan kerusakan.</li> <li>3. Sistem operasi bersifat <i>portable</i>(dapat beroperasi pada berbagai <i>platform</i> dari berbagai vendor), <i>scalable</i> (dapat beroperasi pada lingkungan yang heterogen) dan <i>compatible</i> (dapat</li> </ol>

	<p>mempertahankan investasi yang telah dilakukan dan dapat mendukung integrasi dengan komponen teknologi yang lebih maju).</p> <ol style="list-style-type: none"><li>4. Sistem operasi dapat mendukung <i>tools</i> pengembangan sistem baik yang akan dilakukan saat ini maupun pengembangan selanjutnya jika terjadi perkembangan kebutuhan UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi dan beragam perangkat lunak aplikasi yang digunakan pada bidang-bidang yang ada di UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi.</li><li>5. DBMS harus mampu mengakomodasi kebutuhan dan transaksi data yang terdapat di setiap proses bisnis pada UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi dengan toleransi terhadap kegagalan yang baik.</li><li>6. Data yang sama hanya diciptakan sekali, tidak redundansi dan harus konsisten.</li><li>7. Administrasi data dilakukan secara terpusat dan dapat dipakai bersama dari berbagai lokasi.</li><li>8. Implementasi basis data yang akan dilakukan pada perancangan arsitektur data UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi menggunakan teknologi basis data relasional.</li><li>9. Informasi yang tersimpan secara online tersedia terus-menerus dan di update secara berkala.</li><li>10. Pengaksesan terhadap data dan aplikasi dibatasi oleh hak akses user.</li><li>11. Data harus mudah dipelihara, di backup dengan dukungan teknologi.</li><li>12. Bahasa pemrograman mendukung teknik pengembangan berorientasi objek dan metode <i>information engineering</i>.</li></ol>
--	--

	<p>13. Bahasa pemrograman dapat menghasilkan aplikasi yang bersifat <i>Graphical User Interface</i> (GUI).</p> <p>14. Implementasi aplikasi serta basis data menggunakan teknologi <i>client-server</i>.</p>
Teknologi Jaringan dan Komunikasi	<p>1. Teknologi komunikasi mendukung teknologi <i>client-server</i>.</p> <p>2. Teknologi jaringan mampu menunjang aktivitas bisnis saat ini dan mampu mengikuti perkembangan teknologi ke depan.</p> <p>3. Jaringan mampu menangani beragam format aplikasi dan data.</p> <p>4. <i>Bandwith</i> memadai untuk melakukan pengaksesan data.</p>

### 5.2.2 Aliran Informasi Antar Sistem Aplikasi

Aliran informasi antara sistem aplikasi merupakan sebuah model yang menggambarkan proses transformasi informasi sistem aplikasi yang telah dirancang pada arsitektur sistem aplikasi pada Gambar 5.8 Aliran informasi sistem aplikasi digambarkan pada Gambar 5.9



### Gambar 5.9 Aliran Informasi Sistem Aplikasi

Berdasarkan arsitektur sistem aplikasi pada Gambar 5.8 dan aliran informasi sistem aplikasi pada Gambar 5.9, Proses selanjutnya adalah melakukan proses pemetaan terhadap komponen infrastruktur aplikasi yang mengacu pada *Technical Reference Model* (TRM) yaitu :

1. *Business Application*

Daftar aplikasi berdasarkan kelompok fungsi bisnis mengacu pada Tabel 5.3 yang terdiri dari 10 aplikasi.

2. *Infrastructure Application*

- a. Spesifikasi komponen

Spesifikasi komponen aplikasi terdiri dari :

1. *Data Interchange*

Pertukaran data layanan yang memberikan dukungan khusus untuk pertukaran informasi antar aplikasi.

2. *User Interface* : Berbasis *Graphical User Interface* (GUI)

3. *Security*

Layanan keamanan yang diperlukan untuk melindungi informasi dalam sistem informasi. Keamanan yang diterapkan menggunakan konsep authentication dan account data.

4. *Transaction Processing Service*

Layanan untuk memberikan dukungan untuk pengolahan online informasi.

### 5. System and Network Management.

#### a. Sistem operasi untuk client

OS : MS. Windows 10

Database : My SQL

#### b. Sistem operasi untuk server

OS : Linux Ubuntu

Database : My SQL

#### c. Layanan jaringan

Jaringan memberikan layanan data terdistribusi yang menyediakan akses keadaan modifikasi data dalam basis data serta layanan *distributed file* untuk menyediakan akses file.

#### d. Infastruktur jaringan

LAN, *Wireless*, dan Internet

### 5.2.3 Platform Aplikasi

Gambar 5.10 di bawah ini mempresentasikan *platform* aplikasi yang

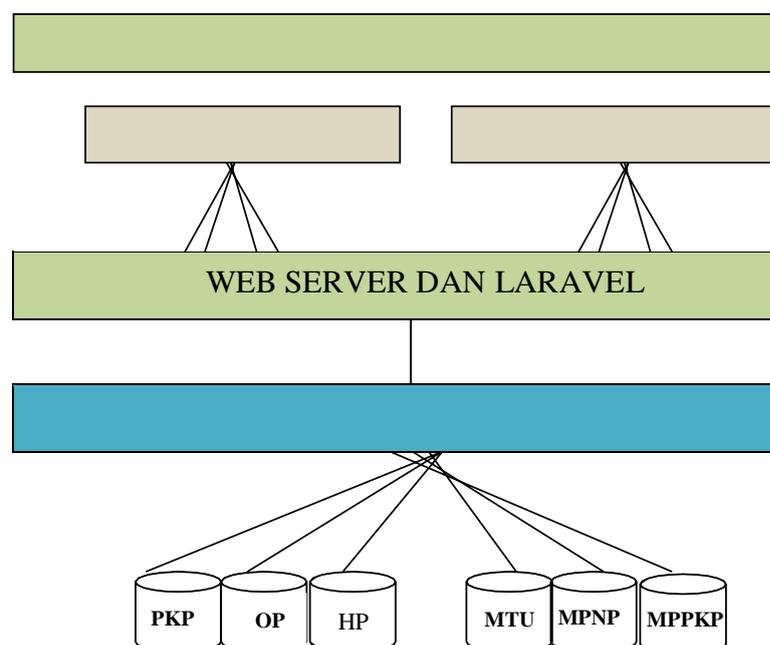
diusulkan.

**Client Interface**

**Presentation**

**Application  
Integration**

**Database**

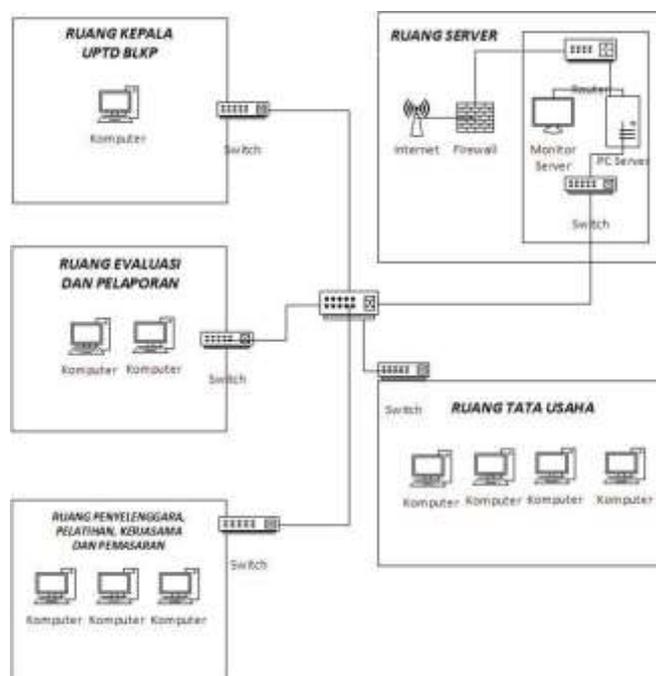


**Gambar 5.10 Platform Aplikasi**

#### 5.2.4 Topologi Jaringan

Layanan jaringan yang akan diberikan berupa LAN, Internet, basis data server, dan aplikasi server. Layanan LAN digunakan untuk berbagi sumber daya seperti printer dan pertukaran data. Internet digunakan untuk akses informasi dan komunikasi. Koneksi ke internet juga dapat digunakan media wireless. Basis data server digunakan sebagai penyimpanan dan pengolahan data PKP, OP, HP, MTU, MPNP, MPPKP. Aplikasi server dialokasikan untuk kepentingan penyimpanan aplikasi yang diperlukan sebanyak 10 aplikasi yang telah dijelaskan sebelumnya pada Tabel 5.3

Rancangan topologi jaringan UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi dapat dilihat pada Gambar 5.11



**Gambar 5.11 Arsitektur Jaringan Usulan pada UPTD Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) Provinsi Jambi**

### 5.3 PENGUJIAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE SCORECARD*

Pada pengujian enterprise architecture ini menggunakan metode enterprise architecture scorecard dengan memberikan kuesioner yang berisi 24 pertanyaan yang diberikan kepada 4 responden yaitu Abdallah, ST (Kasi Penyelenggara Pelatihan, Kerjasama dan Pemasaran), Bastian, S.Pd (Kasi Program Evaluasi dan Pelaporan), Desye Riyani, SE (Kasubbag TU), Yahya Buwatti, SH, M.Si (Kepala UPTD BLKP). Berikut ini butir pertanyaan dan hasil kuesioner dari 4 responden pada UPTD BLKP.

Dari hasil pengisian kuesioner, responden mengisi tiap butir pertanyaan dengan ketentuan penilaian :

1. Mengisi 2, apabila terdefinisi dan terdokumentasi dengan baik
2. Mengisi 1, apabila hanya Sebagian yang terdefinisi dan terdokumentasi
3. Mengisi 0, apabila tidak terdefinisi, tidak terdokumentasi atau tidak terdefinisi dan terdokumentasi

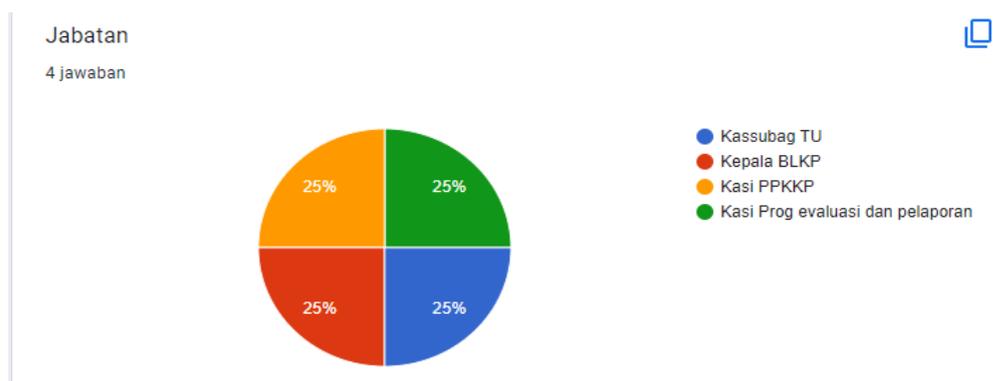
Tabel di bawah ini memberikan daftar pertanyaan yang digunakan untuk pengujian enterprise architecture scorecard

**Tabel 5.6 Daftar Pertanyaan**

No	<i>Business Architecture</i>
1	Apakah rancangan sistem informasi persiapan kegiatan pelatihan pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat membantu proses bisnis
2	Apakah rancangan sistem informasi operasional pelatihan dapat membantu proses bisnis.
3	Apakah rancangan sistem informasi hasil pelatihan pelatihan pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat membantu proses bisnis.
4	Apakah rancangan sistem informasi manajemen tata usaha pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat membantu proses bisnis.

5	Apakah rancangan sistem informasi manajemen program, evaluasi, dan pelaporan pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat membantu proses bisnis.
6	Apakah rancangan sistem informasi manajemen penyelenggaraan pelatihan, kerjasama dan pemasaran pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat membantu proses bisnis.
<b>No</b>	<b>Data Architecture</b>
1	Apakah rancangan sistem informasi persiapan kegiatan pelatihan pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat mengelola data dan anggaran pelatihan, data sarana prasarana, mengelola email penyelenggaraan dan kerjasama dan pemasaran sehingga dapat membantu proses bisnis.
2	Apakah rancangan sistem informasi operasional pelatihan dapat mengelola peserta pelatihan, data jadwal kegiatan, serta informasi kelulusan dan sertifikat bagi yang lulus sehingga dapat membantu proses bisnis.
3	Apakah rancangan sistem informasi hasil pelatihan pelatihan pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat mengelola data evaluasi pelatihan dan memonitoring pelatihan sehingga dapat membantu proses bisnis.
4	Apakah rancangan sistem informasi manajemen tata usaha pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat mengelola data pegawai, data keuangan, data perpustakaan sehingga dapat membantu proses bisnis.
5	Apakah rancangan sistem informasi manajemen program, evaluasi, dan pelaporan pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat mengelola anggaran program kerja, dan mengelola laporan kegiatan sehingga dapat membantu proses bisnis.
6	Apakah rancangan sistem informasi manajemen penyelenggaraan pelatihan, kerjasama dan pemasaran pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) dapat mengelola piranti lunak pelatihan sehingga dapat membantu proses bisnis
<b>No</b>	<b>Application Architecture</b>
1	Apakah sistem aplikasi sisnaker dapat membantu proses bisnis pada UPTD BLKP Provinsi Jambi.
2	Apakah sistem aplikasi e-seleksi dapat membantu proses bisnis pada UPTD BLKP Provinsi Jambi.
3	Apakah sistem aplikasi e-informasi dapat membantu proses bisnis pada UPTD BLKP Provinsi Jambi

4	Apakah sistem aplikasi absensi wajah dapat membantu proses bisnis pada UPTD BLKP Provinsi Jambi.
5	Apakah sistem aplikasi SIMTU dapat membantu proses bisnis pada UPTD BLKP Provinsi Jambi.
6	Apakah sistem aplikasi E-Sapras dapat membantu proses bisnis pada UPTD BLKP Provinsi Jambi.
7	Apakah sistem aplikasi SAI dapat membantu proses bisnis pada UPTD BLKP Provinsi Jambi.
8	Apakah sistem aplikasi MCR dapat membantu proses bisnis pada UPTD BLKP Provinsi Jambi.
<b>No</b>	<b>Technology Architecture</b>
1	Perangkat keras yang dibutuhkan pada arsitektur sistem informasi Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP) handal agar dapat mendukung bisnis saat ini dan mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi dimasa mendatang.
2	Tersedianya akses internet bagi seluruh layanan dengan kecepatan tinggi yang memungkinkan seluruh SDM dapat mengakses atau mencari informasi terbaru
3	Teknologi jaringan dan komunikasi mampu menunjang aktivitas bisnis saat ini dan mampu mengikuti berkembangnya teknologi kedepan.
4	Perangkat keras harus dapat menunjang kebutuhan akan efisien dan efektivitas aktivitas bisnis pada UPTD BLKP Provinsi Jambi.

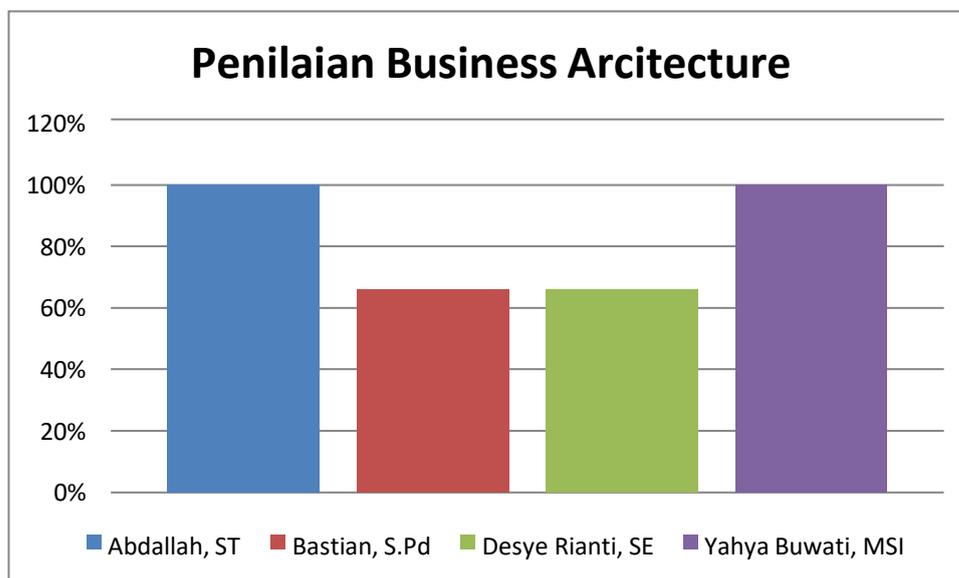


**Gambar 5.12 Grafik Jabatan Responden**

Gambar 5.12 menjelaskan pengisian kuisisioner berjumlah empat responden yaitu responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah Kasubbag TU, Kepala BLKP, Kasi PPKP, Kasi Prog dan Evaluasi. Berikut ini butir pertanyaan dan hasil kuisisioner dari 4 responden pada pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP).

**Tabel 5. 7** Penilaian *Business Architecture*

No.	<i>Business Architecture</i>							Total
	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	
1.	Abdallah, ST	2	2	2	2	2	2	100%
2.	Bastian, S.Pd	1	2	2	2	2	1	66%
3.	Desye Rianti, SE	1	2	2	2	2	1	66%
4.	Yahya Buwati, MSI	2	2	2	2	2	2	100%

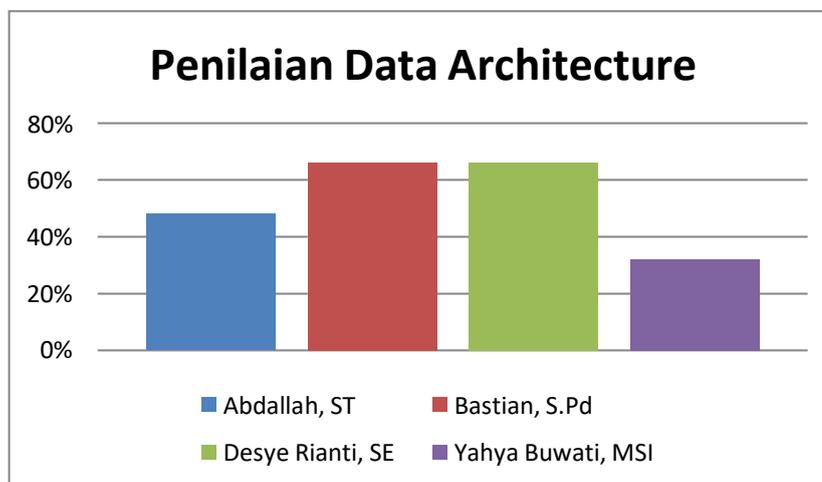


**Gambar 5. 13** Penilaian *Business Architecture*

Tabel dan Grafik di atas menjelaskan total sementara dari *business architecture* yang memiliki 6 pertanyaan. Responden yang memilih jawaban 2 terdefinisi dan terdokumentasi dengan baik. Responden Abdallah, ST di bernilai 100%, Bastian, S.Pd bernilai 66%, Desye Rianti, SE bernilai 66%, Yahya Buwati, MSI bernilai 100%.

**Tabel 5. 8** Penilaian *Data Architecture*

No.	<i>Data Architecture</i>							Total
	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	
1.	Abdallah, ST	2	2	2	2	1	1	66%
2.	Bastian, S.Pd	1	2	1	2	2	2	66%
3.	Desye Rianti, SE	1	2	2	2	2	1	66%
4.	Yahya Buwati, MSI	2	1	2	2	2	2	83%



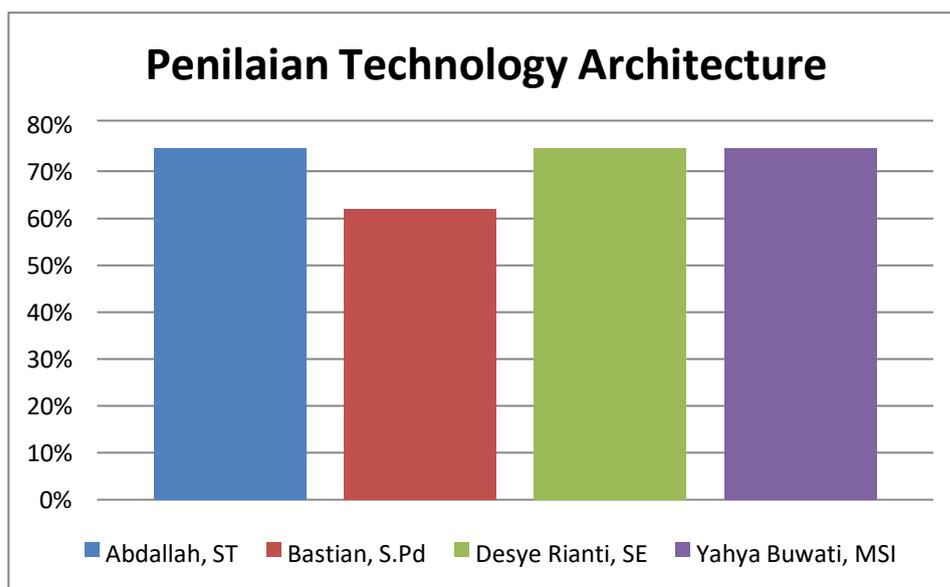
**Gambar 5. 14** Penilaian *Data Architecture*

Tabel dan Grafik di atas menjelaskan total sementara dari *data architecture* yang memiliki 6 pertanyaan. Responden Abdallah, ST di bernilai 66%, Bastian,

S.Pd bernilai 66%, Desye Rianti, SE bernilai 66%, Yahya Buwati, MSI bernilai 83%.

**Tabel 5. 9** Penilaian *Application Architecture*

No.	<i>Data Architecture</i>									Total
	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
1.	Abdallah, ST	2	2	2	2	1	2	1	1	75%
2.	Bastian, S.Pd	1	2	1	2	1	2	2	2	62%
3.	Desye Rianti, SE	2	2	1	2	2	2	2	1	75%
4.	Yahya Buwati, MSI	2	2	1	2	2	2	1	2	75%

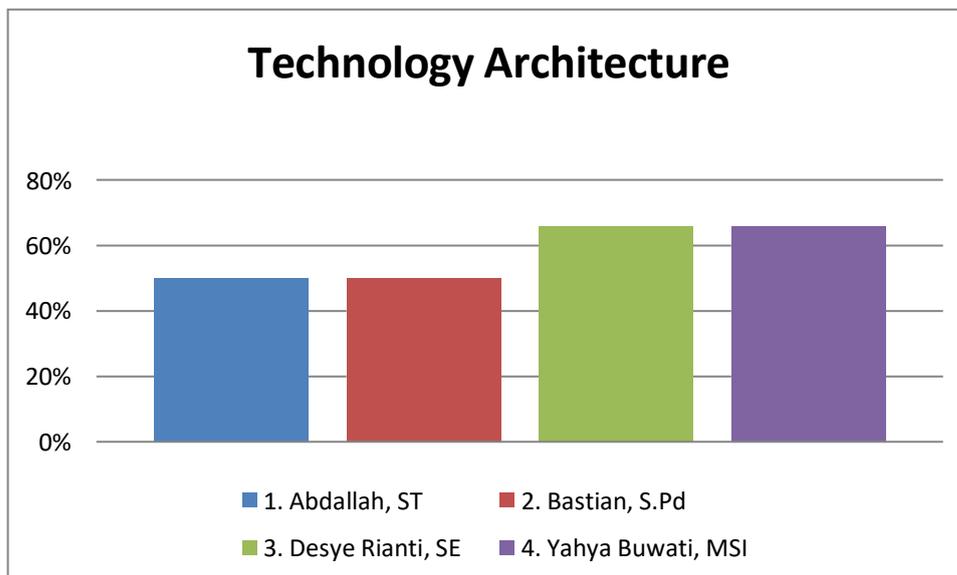


**Gambar 5. 15** Penilaian *Application Architecture*

Tabel dan Grafik di atas menjelaskan total sementara dari *application architecture* yang memiliki 8 pertanyaan. Responden Abdallah, ST di bernilai 75%, Bastian, S.Pd bernilai 62%, Desye Rianti, SE bernilai 75%, Yahya Buwati, MSI bernilai 75%.

**Tabel 5. 10** Penilaian *Technology Architecture*

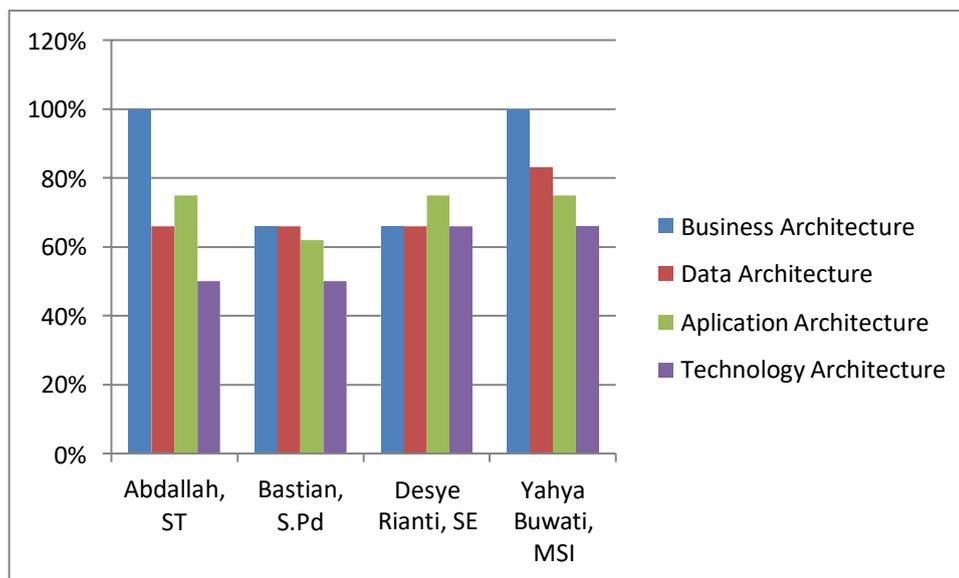
No.	<i>Data Architecture</i>					Total
	Nama	P1	P2	P3	P4	
1.	Abdallah, ST	2	2	1	2	50%
2.	Bastian, S.Pd	1	2	1	2	50%
3.	Desye Rianti, SE	1	2	2	2	66%
4.	Yahya Buwati, MSI	2	1	2	2	66%

**Gambar 5. 16** Penilaian *Technology Architecture*

Tabel dan Grafik di atas menjelaskan total sementara dari *technology architecture* yang memiliki 4 pertanyaan. Responden Abdallah, ST di bernilai 50%, Bastian, S.Pd bernilai 50%, Desye Rianti, SE bernilai 66%, Yahya Buwati, MSI bernilai 66%.

**Tabel 5. 11** Hasil Perhitungan Skor

No.	Responden	Hasil Perhitungan Skor (%)			
		Business Architecture	Data Architecture	Application Architecture	Technology Architecture
1	Abdallah, ST	100%	66%	75%	50%
2	Bastian, S.Pd	66%	66%	62%	50%
2	Desye Rianti, SE	66%	66%	75%	66%
4	Yahya Buwati, MSI	100%	83%	75%	66%
Rata-Rata Nilai Skor (%)		83%	70%	72%	58%

**Gambar 5. 17** Hasil Perhitungan Skor

Sehingga rata-rata nilai score di setiap perhitungan skor yaitu *business architecture* 83%, *data architecture* 70%, *application architecture* 72%, *technology architecture* 56%. Maka dapat dinyatakan hasil perancangan *enterprise architecture* valid diatas 71%. Maka secara keseluruhan rekomendasi perencanaan *architecture enterprise* pada Balai Latihan Kerja dan Produktivitas (BLKP).